CREATOR

NOVEDAD EXCLUSIVA
PARA TU COMMODORE

LOAD'N'RUN

Especial Nº 1
1.000 ptas. (IVA incluido)

Edita DUPLISON S.A. en colaboración con EDIZIONI FOGLIA (Milano)
Autor: ONORIO RIBOIZI
Depósito Legal: B-7272/86
©DUPLISON S.A. Entenza 95 4.º, Barcelona.
Imprime: GRAFICAS MARTORELL, S.L. - P.º Rosanes, 12 - MARTORELL (Barcelona)

Para cargar el programa

Introducir el cassette en el registrador y pulsar al mismo tiempo **SHIFT/RUN STOP.**

A la aparición de la escritura **«PRESS PLAY ON TAPE»** pulsar la tecla **PLAY** del registrador. Para grabar este cassette han sido usadas las técnicas de duplicación más avanzadas.

En el caso de que poseáis el Floppy-Disk, deberéis primeramente formatear el disco que os aconsejamos dedicar totalmente al **FILES CREATOR.**

Para formatear el disco hacerlo de la siguiente manera:

1) Insertar el disco en el Floppy

2) Digitar la orden: **OPEN 15.8.15 «N0:FILES CREATOR I.AA»: CLOSE 15** llegado a este punto cargar **CREATOR** de la cinta y utilizar el disco para salvar los juegos realizados con este programa. Por cada disco podéis salvar hasta 20 juegos con el **CREATOR.**

Este programa ha sido pensado y realizado para todos aquellos que aún teniendo ideas y fantasía no logran programar vídeo-juegos de óptimo nivel, quizá porque están desprovistos de la técnica de programación o por falta de instrumentos de software. Con **CREATOR** no es necesario tener nociones de Basic ni de código máquina, ya que programa automáticamente siguiendo las instrucciones del operador.

Es posible realizar vídeo-juegos de alto nivel, bien sea desde el punto de vista estratégico o gráfico. **CREATOR** está además provisto de un compositor de música y de un módulo para los efectos sonoros particularmente los sofisticados. Sobre la cajita han sido insertados vídeo-juegos demostrativos que os permitirán daros cuenta rápidamente de las posibilidades de este programa.

Aconsejamos que os ejercitéis modificando los video-juegos demostrativos, empezando por la gráfica.

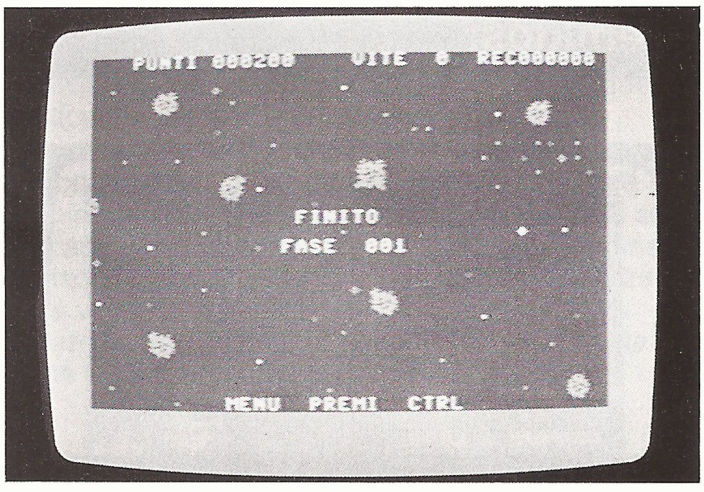
Atención:

Para mayor claridad, leer las instrucciones delante de la pantalla seleccionando cada vez los sectores explicativos de esta revista.

El menú de **CREATOR** está confeccionado de una manera lógica que permite fácilmente el acceso a cualquier sector del programa.Para seleccionar las varias opciones es necesario colocar el joystick y pulsar fire. El primer grupo de opciones comprende los siguientes sectores:

Juega:

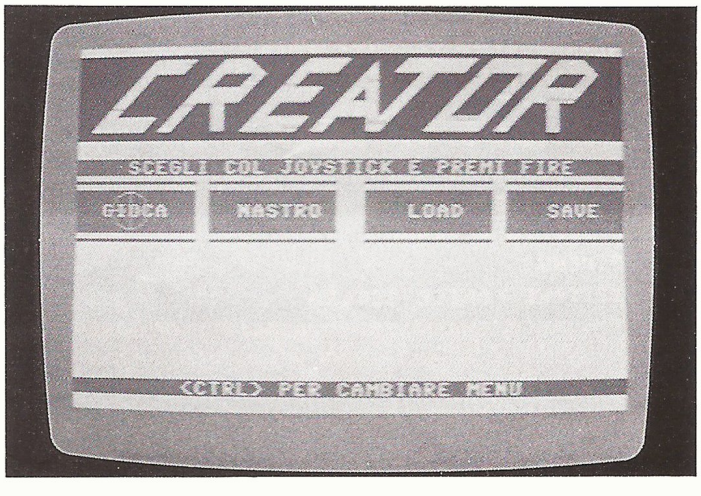
Permite jugar o bien probar el juego constituido o en construcción, **CREATOR** está provisto de un juego demostrativo con el que podéis jugar seleccionando esta opción.



Cinta/Disco:

Considerando que CREATOR está construido también para Disco situándose con el joystick sobre esta opción y pulsando fire podréis escoger el periférico que os interese.

Load:

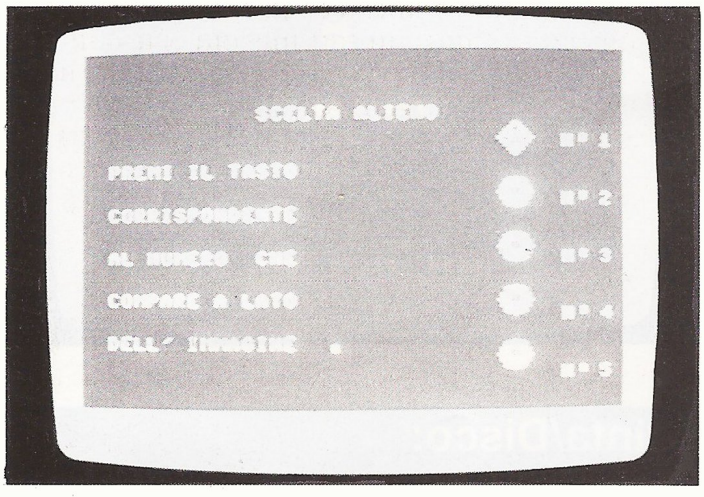


Seleccionando esta opción podéis cargar los juegos salvados con **CREATOR** en cinta. Si poseéis el disco el programa escribirá sobre el monitor todos los **FILES CREATOR** presentes en el disco. Escribiendo el nombre del **FILE** que interesa se cargará enseguida.

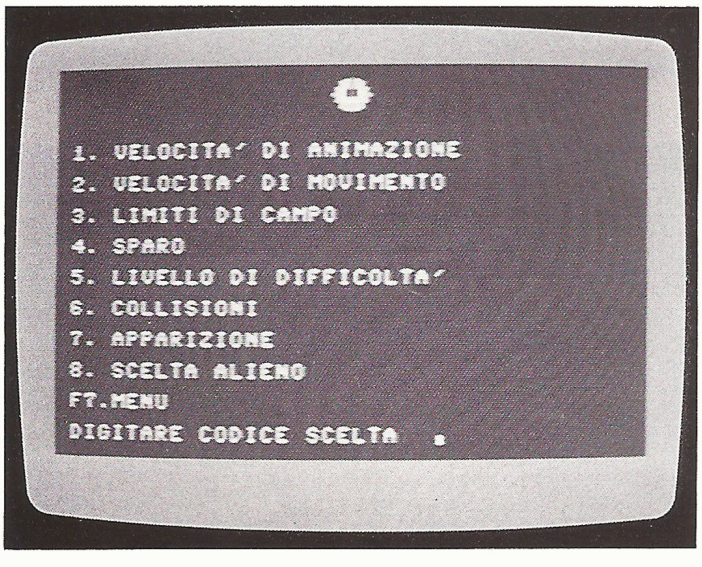
Save:

Permite salvar los vídeo-juegos realizados o en fase de realización, sobre cinta o sobre Disco. Para seleccionar el segundo grupo de opciones, pulsa la tecla CTRL y aparecerán los siguientes sectores:

Enemigos:



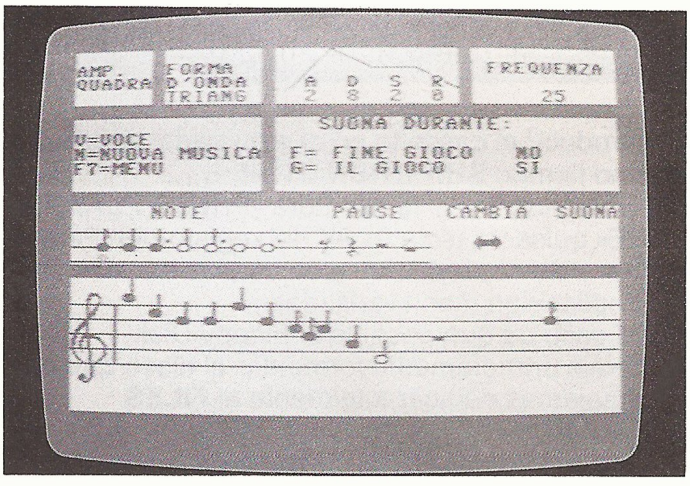
Por enemigos se entienden todos aquellos personajes diferentes del jugador que se presentan en el vídeo-juego (astronaves, monstruos, meteoros, etc.).

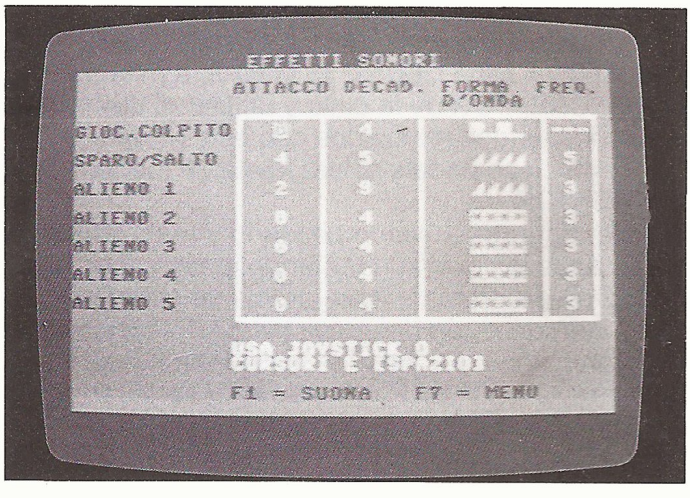


Seleccionando esta opción y pulsando fire aparecerán los dos sectores correspondientes a los enemigos: movimientos (como se deberán mover durante el desarrollo del juego), Reglas (de comportamiento durante el juego)

Sonido:

Los dos sectores con su respectivo sonido:
MOTIVO: La música que se oirá durante el juego.
EFECTOS: Todos los efectos y rumores que se oirán durante el transcurso del juego.





Gráfica:

Los dos sectores con su respectivo sonido:
FONDO: Corresponde a la escenográfia del juego, que será construido con los caracteres diseñados en este sector
SPRITES: Relativo a los protagonistas del juego enemigos y jugador.

Jugador:

Por jugador se entiende al protagonista del juego. En este sector se definen movimientos y reglas.

Gráfica esencial

La primera cosa que hay que hacer para realizar un vídeo-juego es diseñar el fondo que posteriormente servirá de campo de juego en el interior del cual se moverán los enemigos y los jugadores. Seleccionados pues del menú principal la opción **GRAFICA** y el sector de **FONDO.** Aparecerá el cuadro de trabajo para diseñar el escenario del vídeo-juego. Considerando que el

programa viene provisto con un juego ya realizado tenemos pues dos posibilidades:
1) Modificarlo
2) Cancelarlo o realizar uno de nuevo.

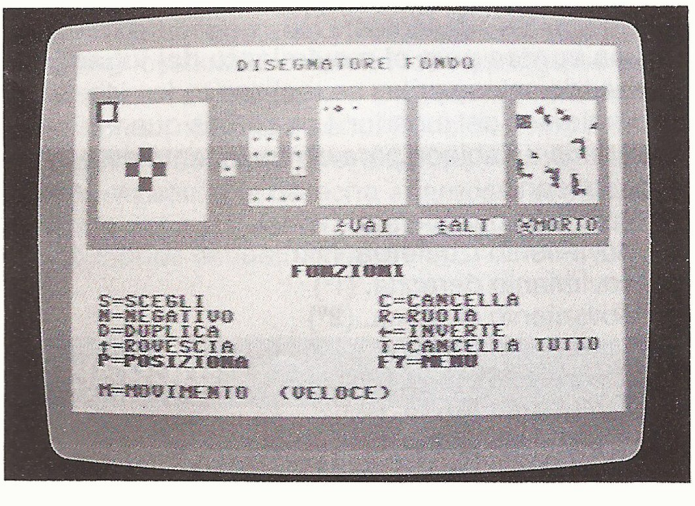
Si escoges la segunda opción pulsa la T y el fondo será completamente cancelado. En los vídeo-juegos de la última generación, la parte gráfica ha cobrado mucha importancia. Se necesita así, pues mucha atención y muy buen gusto al escoger los caracteres, los colores y los diseños, para escoger la escenografía del juego. Este programa permite realizar la gráfica a alto nivel con una extraordinaria facilidad.

Un mínimo de planificación

Cuando se realiza un video-juego, es frecuente que conforme se va creando van aflorando a vuestra mente multitud de ideas para mejorarlo. Es pues indispensable hacerse un boceto del juego del tamaño de la pantalla de vuestro monitor, para de esta manera prever los caracteres que debemos insertar en los tres sectores que veremos dentro de poco.

Cómo se diseña

El fondo del juego debe ser diseñado con caracteres programables. Debemos pues diseñar una serie de caracteres que después colocaremos en orden sobre la base de nuestro juego, hasta llegar a obtener el escenario deseado. Si, por ejemplo quisiéramos realizar una muralla, diseñaríamos como carácter el ladrillo. Insertaremos, pues, sobre la base de nuestro vídeo-juego tantos ladrillos uno al lado del otro, hasta llegar a obtener la muralla por nosotros deseada. La mesa de trabajo está representada por un cuadrado compuesto de 64 cuadrados, el joystick hace la función de una verdadera pluma, moviéndolo en efecto, es posible seleccionar uno de los 64 cuadrados y pulsando fire podrá pintarlos.



El procedimiento es idéntico al empleado para realizar los mosaicos y de esta manera es posible realizar cualquier tipo de carácter, el diseño que realicemos es también visualizado a tamaño natural en la parte derecha de la pantalla.

Podemos así, tener de esta manera una idea precisa de lo que aparecerá en la pantalla. No sólo son asimismo visualizados los caracteres en línea horizontal, vertical y en cuadrado. Esto se utiliza para verificar rápidamente qué tipo de efecto darán, cuando los dispongamos para diseñar la parte de la base que nos interesa.

Sectores: alto, marcha, muerto

Atención:

Antes de diseñar un carácter es necesario saber lo que queremos construir con dicho carácter. Si el mismo nos servirá para construir por ejemplo un muro y durante el juego, el jugador no podrá pasar al otro lado del muro, debemos insertar el carácter en el sector correspondiente a **ALTO.** Si nos sirve para construir un elemento de fondo, como por ejemplo un árbol, el jugador deberá poder pasar y no ser detenido por el tronco del árbol, entonces deberemos insertar el carácter en el sector de **MARCHA.** Si el carácter en definitiva nos sirve por ejemplo para construir una hoguera y el jugador tendrá que morir solo al tocarla tendremos que insertar el carácter en el sector **MUERTO.**

En la parte derecha de la pantalla son visualizados los tres sectores:

1) MARCHA: En este sector van incluidos todos los caracteres pasivos. O sea, aquellos caracteres que cuando salgan en pantalla permitirán al jugador pasar por encima de ellos. Estos caracteres sirven sobre todo para diseñar la base (el fondo) de los vídeo-juegos y asimismo para construir escaleras, cuerdas, etc...

2) ALTO: En este sector van situados todos aquellos caracteres que impiden el paso al jugador. Por ejemplo los ladrillos que sirvan para construir muros, etc...

3) MUERTO: En este sector van incluidos todos aquellos caracteres que servirán para construir objetos que matarán al jugador. Por ejemplo fuegos, ganchos, etc...

Para diseñar

Antes de diseñar un carácter pulsa la tecla **S** y coloca la señal cuadrado en el sector en el cual queremos hacer corresponder el carácter para crear y después pulsa fire. Llegados a éste punto diseñando el carácter, este aparecerá en el sector que habíamos escogido previamente. Para diseñar otro carácter, seguir pulsando S y desplazar la señal hacia el sector deseado y pulsar fire. Si fuese lo mismo que en el precedente, colocarlo en el primer espacio libre.

Para cancelar

Cuando se quiere cancelar un carácter ya insertado es necesario pulsar la tecla **C**, ir con el asterisco sobre el carácter que se quiere cancelar y pulsar fire.

N=NEGATIVO—R=RUEDA—←INVIERTE—↑AL CONTRARIO

Pulsando la letra **N** es posible hacer aparecer el carácter diseñado en negativo.

Pulsando la letra **R** se puede hacer rodar el carácter en cuatro direcciones.

Pulsando la flecha horizontal es posible invertir el carácter y con la flecha vertical se puede ir al revés.

D = Duplica

Esta orden permite duplicar un carácter ya diseñado. Lo primero que se debe hacer es escoger el carácter a duplicar pulsando **S** y después fire. Pulsar **D** y situar el carácter en el sitio que interesa.

Para posicionar en la pantalla

Cuando hayamos diseñado nuestro carácter deberemos posicionarlo en la pantalla y diseñar la parte del fondo que interesa del juego. Primeramente hay que escoger el carácter que se quiere posicionar pulsando **S** y después pulsar **P**. Aparecerá la proyección del vídeo-juego.

También pulsando las siguientes letras es posible:

C = Color —Escoge el color con el cual se quiere insertar el carácter.

B = Escoger el color del Borde.

S = Escoger el color de la pantalla.

F-3 = Cancelar. Para hacer esta operación, se posiciona el cursor sobre el carácter que se quiere cancelar y se pulsa **F-3.**

F-5 Nueva pantalla. Esta orden sirve para el caso que se quiera modificar una pantalla. Pulsando **F-5** aparece la pantalla modificada y pulsando **F-7** aparecerá la antigua pantalla.

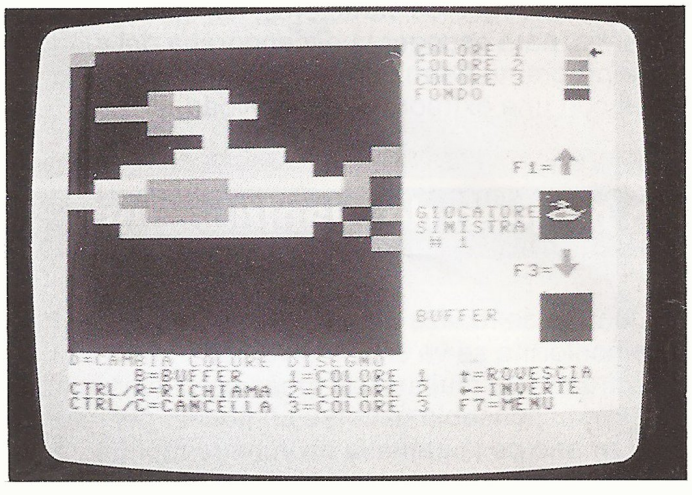
F-1 = Final. Vuelve al menú del sector.

Para diseñar sobre la pantalla usar el joystick y pulsar fire, cada vez si se quiere hacer aparecer un carácter en la pantalla.

M = Movimiento de pantalla

Pulsando la letra M es posible establecer si durante el juego el escenario deberá desplazarse de izquierda a derecha o bien deberá estar parado. El movimiento del escenario es utilizado en muchos vídeo-juegos, con ello es posible realizar efectos muy divertidos.

Grafica-Sprites



Los sprites son aquellos objetos que durante el transcurso del juego se van a mover por la pantalla. El protagonista del juego, por ejemplo, debe ser diseñado con un sprite. Durante el juego, lo moveremos utilizando el joystick, a nuestro antojo por toda la pantalla y muchas veces es necesario también dar una idea del movimiento.

Por ejemplo, si el protagonista de nuestro juego es un hombre, no es suficiente con diseñar un hombre, sino que hay que diseñar un hombre para cada movimiento que tenga. Durante el juego estos diseños se sucederán velozmente dando la impresión que el hombrecillo camine de verdad igual que en los dibujos animados.

Todos los Sprites previstos

Seleccionar en el menú principal la opción correspondiente a sprites. Aparecerá el diseñador de sprites con todos los sprites insertados en el vídeo-juego demostrativo. Con las teclas **F-1** y **F-3** es posible seleccionar los sprites que interesan y que son los siguientes:

1) Los sprites para el movimiento del jugador: Haciendo estos sprites se realizan todos los movimientos del jugador. Los sprites que el programa establece para el movimiento del jugador son:

a) Movimiento izquierda. (1º)
b) Movimiento izquierda. (2º)
c) Movimiento derecha. (1º)
d) Movimiento derecha. (2º)
e) Movimiento abajo. (1º)
f) Movimiento abajo. (2º)
g) Movimiento arriba. (1º)
h) Movimiento arriba. (2º)

2) Jugador golpeado. (Movimientos)
En casi todos los vídeo-juegos está previsto que el jugador sea golpeado o bien va a encontrarse un objeto ajeno a lo que destruye. Para estas animaciones el programa prevé 4 sprites. Dando paso a nuestra imaginación, podemos diseñar cuatro sprites distintos que en el juego se sucederán dando la idea del fin del jugador.

3) Contrario:
Esta clase de sprites representan todos aquellos objetos o personajes distintos del jugador, que pueden ser positivos o negativos, en un juego por ejemplo podemos prever a un extraterrestre que dispara rayos mortales o bien asteroides que se destruyen por contacto o también una serie de robots que si matamos nos darán puntos de Bonus.

Este programa prevé la posibilidad de crear perfectamente cinco contrarios y para cada uno de ellos los podemos ejecutar con cuatro sprites para que se muevan, no está previsto por los contrarios ¡ movimiento diferenciado derecha-izquierda.

4) Contrario golpeado:
Existe la posibilidad de crear el movimiento del contrario golpeado para tal efecto hay previstos tres sprites y valen para todos los contrarios.

5) Proyectil del jugador:
Si el juego lo prevé es posible crear los sprites relativos a los proyectiles que el jugador puede disparar. Está claro que el término proyectil es indicativo de hecho, según el juego pueden ser balas, flechas o cualquier otro objeto arrojadizo, para este movimiento hay previstos cuatro sprites.
a) Movimiento a la derecha
b) Movimiento a la izquierda
c) Movimiento arriba
d) Movimiento abajo

6) Proyectil contrario:
Para el contrario es posible crear el proyectil o el objeto que debe lanzar. No hay previstos movimientos diferenciados.

Como diseñar los Sprites

Seleccionar con los mandos **F-1** y **F-3** el tipo de sprite que queremos diseñar. Los sprites se diseñan sobre un cuadrado formado de doce rectángulos horizontales y veintiuno verticales, usando el joystick se colorean los rectángulos que nos interesen pulsando fire. De esta manera es posible crear nuestro diseño. Considerando las dimensiones del cuadro, el diseño será muy esquematizado, a la derecha aparecerá el sprite a tamaño natural y así nuestro diseño aparecerá mucho menos esquematizado.

Los colores

Pulsando D y desplazando el joystick hacia arriba o hacia abajo es posible escoger el color que no interesa moviendo la flechita de arriba a la derecha. Cada sprite puede ser diseñado con tres colores distintos más el color del fondo. Para confirmar el color pulsar fire, si se quiere cambiar el color hay tres muestras arriba a la derecha, pulsar D y mover la flechita en correspondencia del color a modificar, o sea proceder con las teclas 1, 2 ó 3 hasta la obtención del color deseado.

ATENCION:
El color 1 puede ser diseñado en cada sprite. Los colores 2 y 3 sin embargo quedan fijos para toda la progresión de los sprites.

Para cancelar

Para cancelar una parte del diseño, seleccionar los colores del fondo y recubrir los rectángulos a cancelar.
Para cancelar totalmente el sprite pulsar C y al mismo tiempo CTRL.

Opciones Buffer y Llamada

La opción buffer permite memorizar el sprite visualizándolo en la pantalla, con la opción llamada es posible la elaboración de otro sprite, esto es sumamente fácil para la secuencia del sprite, en la cual las características quedan similares y cambian sólo las particulares.

Sonido-Motivo

Todo los vídeo-juegos están acompañados de música y efectos sonoros. Con este programa es posible escribir todas las melodías que harán de columna sonora en vuestras creaciones.

Cómo componer los motivos

Seleccionar del menú principal el sector correspondiente al sonido-motivo. Para crear nuevas melodías es necesario disponer en el pentagrama notas y pausas de manera correcta. Para quien no conoce la música aconsejamos copiar el fragmento que nos interesa de una partitura musical, posiblemente la clave de violín (repartido entre guitarra, piano, mandolina, etc.). El programa provisto sobre el cassette incluye una melodía que corresponde a la columna sonora del vídeo-juego demostrativo. Tenéis dos posibilidades: escribir una nueva melodía o bien modificar la ya existente. Si escogéis componer una nueva melodía pulsar la letra **N** y el pentagrama quedará limpio con respecto a la vieja.

Para componer vuestra música seleccionar primero con el joystick el valor de la nota a insertar. El valor lo debéis seleccionar entre los símbolos musicales bajo la palabra NOTA haciendo corresponder la flecha con el valor por vosotros deseado y pulsando fire. El valor se dispondrá sobre el pentagrama y usando el joystick, podréis disponerlo sobre la línea o sobre el espacio que determina el nombre de vuestra nota. Para escuchar la melodía compuesta colocar la flecha en relación a la palabra sonido (suena) y pulsar fire.

Como usar el sintetizador

Una vez escrita vuestra melodía deberéis escoger el tipo de sonido con la cual deberá ser tocada.

Este programa permite controlar completamente los parámetros del sintetizador musical incorporado en el Commodore-64.

Para intervenir sobre el sintetizador musical pulsar la tecla V. Colocar después la flecha que aparecerá en lo alto de la pantalla correspondiente al registro sobre el cual queréis operar y pulsad fire.

Los registros o parámetros sobre los cuales podéis operar son:

1) Frecuencia: Podréis escoger dentro de un valor comprendido entre 0 y 43, este parámetro determina (agudos y graves) el sonido de vuestra melodía.

2) Tipo de onda: Podeis escoger entre tres distintas formas de onda o ruido. Las posibles ondas son: Onda cuadrada, Onda a sierra, Onda triangular. Si por casualidad escogéis la onda cuadrada deberéis establecer un nuevo parámetro que es la extensión de la onda y determina un sonido más o menos intenso.

Para cada tipo de onda podéis establecer:

1) A=Attack. Determina la velocidad con el cual se alcanza el volumen máximo.

2) D=Decay. Determina la velocidad con la cual se alcanza la fase de estabilidad del sonido.

3) S=Sustain. Determina el volumen sonoro de la parte permanente de la onda.

4) R=Release. Determina la velocidad con la cual se retorna al volumen cero.

Con estos parámetros podréis simular diferentes tonos de instrumentos reales o inventados.

Para cambiar

Si queréis modificar una melodía ya existente, colocar la flecha correspondiente en la palabra **CAMBIA** y pulsar fire.

Aparecerá un cursor bajo el pentagrama que os permitirá desplazar toda la melodía escrita. Llevar el cursor bajo la nota a cancelar y pulsar la letra **C**, si después queréis sustituirla por otra nota, pulsad la letra I, seleccionad el valor que os interesa y determinar el nombre de la nota, y pulsad fire.

Sonidos-Efectos

Entre otras cosas con la música es necesario crear también los efectos sonoros. Necesitarás definir el sonido que el ordenador cuando por ejemplo dispara, salta o tira alguna cosa. Seleccionando del menú principal el sector sonido-efectos aparecerá la tabla de trabajo.

Para cada uno de los efectos podemos definir:

1) Ataque: Intensidad del sonido en la parte ascendente de la onda.

2) Decadencia: Intensidad del sonido en la parte descendente de la onda.

3) Tipo de onda: El tipo de onda que determina el efecto: ruido, onda triangular, diente de sierra y cuadrada.

4) Frecuencia: La mayor agudeza o gravedad del sonido desplazando el joystick sobre cada una de estas cuatro características y pulsando fire, se podrá obtener el efecto deseado.

Para escuchar el efecto pulsad F-1

Los efectos para construir son:

1) Jugador golpeado: El tipo de sonido o ruido que el ordenador deberá emitir cuando el jugador durante el juego sea golpeado.

2) Disparo/Salto: El ruido o sonido que el ordenador deberá emitir cuando durante el juego sea pulsada la tecla fire, ya sirva esta para disparar o para saltar.

3) Enemigo (1,2,3,4,5,): El sonido o rumor que cada enemigo deberá emitir cuando durante el juego dispare, haga contacto con el jugador o bien sea golpeado.

Os aconsejamos que probéis diferentes caracerísticas para cada uno de los sonidos hasta llegar a obtener los efectos deseados.

Jugadores

Hasta aquí hemos definido todo lo que formará parte del juego. Se trata ahora de dar al programa las instrucciones para que el jugador, los enemigos, la escenografía, la música y los efectos sonoros creen el perfecto vídeo-juego.

Empezaremos definiendo de qué manera el personaje del vídeo-juego, «el jugador», debe comportarse.

Seleccionar con el joystick el sector correspondiente al jugador. Aparecerá el siguiente menú:

Jugador

1) Posición de partida
2) Teclas
3) Movimiento continuo
4) Velocidad de animación

5) Vidas
6) Velocidad del jugador
7) Proyectiles
8) Disparo/Salto

1— Posición de partida

Pulsando la tecla 1 aparecerá la escenografía del juego, en su momento ya construida y también el sprite del jugador. Moviendo con el joystick el personaje, escoger la posición en la cual el jugador deberá encontrarse al inicio del juego.

Para confirmar pulsar barra de espacio.

2— Teclados

Pulsando la tecla 2 será posible definir las teclas que corresponderán a los cuatro movimientos del jugador. En el caso de que el jugador pueda solo moverse horizontalmente, pulsar la barra de espacio cuando el programa pida insertar las teclas correspondientes al movimiento **ARRIBA—ABAJO.**

3— Movimiento continuo

Pulsando la tecla 3 es posible establecer si el jugador deberá continuar moviéndose o no, cuando durante el juego se dejará el joystick o la tecla de movimiento. El programa pedirá también si el jugador se para, si también tendrá que continuar la animación o no.

4— Velocidad de animación

Con esta tecla se define la velocidad de animación del jugador. La velocidad se determina insertando un número de 1 (lento) a 9 (rápido).

5— Vidas

El programa prevé que el jugador pueda tener un número de vidas de 1 a 9. Seleccionar las necesarias para vuestro vídeo-juego.

6— Velocidad del jugador

También en este caso podréis escoger una velocidad de movimiento para el jugador comprendida entre 1 (lento) y 9 (rápido)

Siempre es aconsejable verificar los vídeo-juegos probando la eficacia de lo que habéis seleccionado.

7— Velocidad de movimiento de los proyectiles del jugador

Si el juego tiene previsto que el jugador pueda disparar, es posible definir la velocidad con que los proyectiles se moverán por la pantalla. La velocidad varía entre 1 (lento) y 9 (rápido). Una vez definida la velocidad es posible establecer:

1) Si los proyectiles deberán atravesar los dibujos del fondo.
2) Si deberán desaparecer al contacto con estos.
3) O por el contrario si tendrán que rebotar.

8— Disparo/Salto

Como es óbice, según el tipo de vídeo-juego que habéis proyectado, debéis definir si pulsando la tecla fire el jugador deberá saltar o bien disparar. Tendréis que seleccionar también si con el movimiento del joystick, arriba o abajo, el jugador volteará en esta dirección. Esto es posible solamente si en el sector de sprites han sido previstos los diseños correspondientes a estas direcciones.

Debéis definir pues, cuando el jugador va a la izquierda si puede:

1— Disparar arriba
2— Disparar abajo
3— Disparar a izquierda
4— Disparar a derecha
5— No puede disparar.

Estas indicaciones serán las mismas cuando el movimiento del jugador es hacia la derecha.

Enemigos Movimientos

Hemos definido indicando con el término enemigos a todos aquellos objetos o personajes realizados a través de los sprites que se muevan sobre la pantalla y obstaculizan o superan al jugador. En este sector se definen por cada enemigo los movimientos y la posición de partida.

Las opciones a escoger para cada enemigo son las siguientes:

1— Movimiento imprevisto

Es posible escoger que el enemigo tenga durante el juego un movimiento imprevisto. Usando el joystick se definirá la posibilidad de movimiento en las cuatro direcciones.

Si por ejemplo indicamos: 7 (arriba)— 2 (izquierda)— 5 (derecha)— 1 (abajo), el enemigo se moverá principalmente en dirección ARRIBA Y DERECHA, casi nunca en dirección ABAJO.

2— Movimiento predefinido

También hay la posibilidad de definir para cada enemigo un movimiento definido. En este caso aparecerá el fondo del juego y con el joystick se hará recorrer al enemigo todo el movimiento que deseamos durante el juego.

Un contador memorizará todo este recorrido.

3— Posición de partida

Con esta opción se define la posición en la cual el enemigo se encontrará al inicio del juego. Moviendo pues con el joystick una línea que aparecerá sobre la pantalla (aparecerá solamente en el caso de que el enemigo establezca un movimiento imprevisto), de esta manera memorizamos los límites entre los cuales el enemigo deberá moverse.

4— Escoge al enemigo

Con esta opción se escoge al enemigo al cual se le quieren definir los movimientos, desplazando con el joystick la flecha correspondiente al enemigo deseado.

Recordad que el buen resultado de un vídeo-juego depende sobre todo de la elección que efectuaremos determinando los movimientos y las características de los enemigos, son ellos de hecho, el objetivo más o menos difícil del juego.

Enemigos-Regla

En este sector por cada enemigo es posible ordenar:

1— Velocidad de animación

La velocidad varía de 1 (lento) a 9 (rápido) y establece que rapidez llevarán los cuatro sprites

diseñados para cada enemigo. De la misma manera deberemos definir con qué velocidad deberán seguir los 3 sprites diseñados para la explosión del enemigo.

2— Velocidad de movimiento

Se deberá indicar siempre con un número comprendido entre 1 y 9 que indicará la velocidad con la cual se mueve el enemigo durante el juego. Deberemos decidir una velocidad inicial y una máxima. Estas dos velocidades representan la dificultad inicial del primer nivel y la dificultad máxima del último. CREATOR prevé la creación de vídeo-juegos con varios niveles de dificultad.

3— Límites de campo

Deberemos indicar si el enemigo podrá salir o no de los límites de la pantalla, en el caso de que lo decidamos hacer salir del juego, el enemigo cada vez que llegue al límite de la pantalla, desaparecerá y aparecerá por otro punto de la pantalla.

4— Disparo

Si está previsto que el enemigo seleccionado pueda disparar, hay que indicarle en que dirección deberá hacerlo.

5— Nivel de dificultad

Con esta opción deberemos indicar la frecuencia de aparición del enemigo para cada nivel de dificultad (de 0 a 200) y también deberemos establecer para superar cada uno de los niveles, si el enemigo deberá perder todas sus vidas.

6— Colisiones

El programa nos pedirá si el enemigo cuando sea golpeado por un proyectil del jugador, deberá morir. Debemos escoger pues qué sucederá en la colisión jugador-enemigo escogiendo entre estas posibilidades:

a) No sucede nada
b) Muere el jugador
c) Muere el enemigo (En este caso indicar los puntos que el jugador recibirá por esta muerte).

7— Aparición

Con esta orden se establece la velocidad de reaparición del enemigo eventualmente fuera de la pantalla de juego. Es posible escoger entre 1 (nunca) y 8 (instantáneamente).

8— Escoger enemigo

Sirve para escoger al enemigo por el cual se quieren definir las características arriba descritas.

Juega

Finalmente en este sector podemos aceptar el vídeo-juego. Seguramente que habrán cosas para corregir, pues bien después de haber jugado pulsar la tecla **CTRL** y volver al menú principal. Corregid aquello que no os convence y probad de nuevo. Recordad que para realizar un buen vídeo-juego es necesario que todo esté dispuesto de manera correcta y que el juego no sea ni muy fácil ni muy difícil, que la gráfica sea cuidada y que la música y los efectos sonoros sean divertidos.

Os aconsejamos que no pretendáis empezar y finalizar un video-juego en un mismo día.

Sólo cuidando las característicass que debéis escoger en cada sector podéis obtener un estupendo vídeo-juego.

Haced que vuestros amigos jueguen y escuchad sus opiniones y críticas que habrá algunas que os podrán hacer mejorar el juego.

Turbo

Atención:

Todas las operaciones en la cinta son efectuadas utilizando un sistema rápido de registro gracias al cual **FILES CREATOR** emplea aproximadamente 8 giros de cinta.

Load

Seleccionar del menú principal la opción **LOAD.**

Si trabajáis sobre la cinta:

Insertad la cassette **FILES CREATOR** que contiene el juego realizado por vosotros o en fase de realización, pulsar Return y escribir el nombre del File que se quiere cargar, pulsar nuevamente Return. Si se quiere cargar el primer File del cassette, pulsar solamente return. El programa busca el File con el nombre señalando todos los files que encuentra antes del deseado. Si la búsqueda falla podéis interrumpirla pulsando la tecla Restore.

Esto puede ser una buena manera para obtener una lista de todos los Files presentes en la cinta dando como nombre de File de carga uno inexistente.

Aconsejamos antes de cada operación que rebobinéis la cinta y pongáis el contador del cassette a cero para poderlo apuntar una vez terminada la operación.

Cada vez que aparece el mensaje **FOUND «NOMBRE»** pulsad la barra de espacio para proseguir.

Si trabajáis sobre Disco:

Insertad el Diskette conteniendo los **FILES CREATOR** y pulsar fire. Aparecerán todos los **FILES CREATOR** presentes en el disco.

Atención:

El programa reconoce solamente los **FILES CREATOR** y no grabará otros programas presentes en el disco.

Save

Si trabajáis sobre cinta:

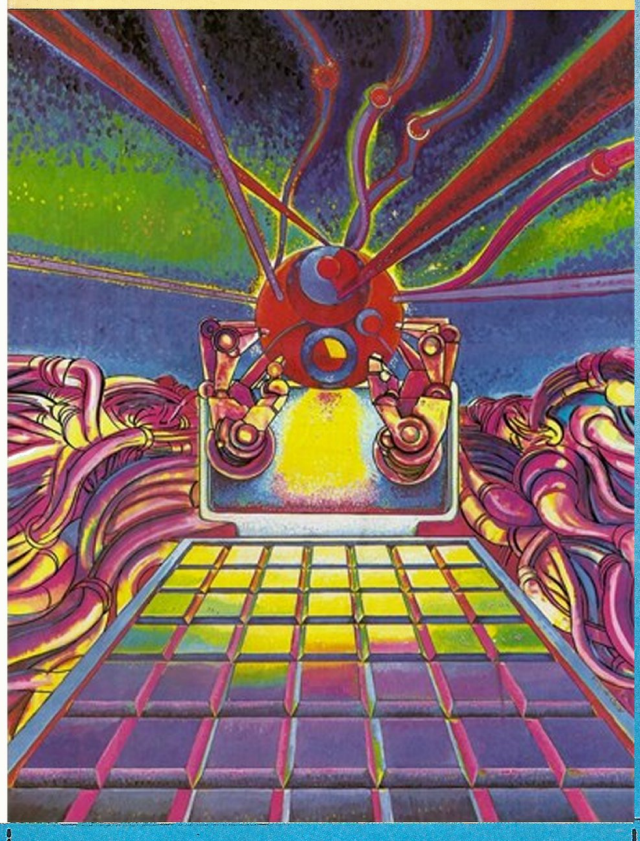
Insertad el cassette en el cual queréis grabar el **FILE CREATOR,** posicionar la cinta y escribid el nombre del **FILE,** y después pulsad Return y la

tecla **PLAY/RECORD** del registrador.

Si trabajáis sobre Disco:

Insertad el disco en el cual queréis grabar el **FILE CREATOR,** escribid el nombre del **FILE,** y después pulsad Return.

CREATOR



Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUORNICO@GMAIL.COM